



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Soares, João Manuel da Cunha

Humans trip : peça multimédia

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3592>

Metadados

Data de Publicação	2020
Resumo	Com este projecto atingi os desafios a que me propus e consegui pôr em prática a ideia e o conceito pretendido desde o início, o de transmitir ao público uma experiência conceptual onde se unem diversas áreas de expressão artística. Este foi também uma mais valia para o meu percurso académico e profissional, uma ponte entre o que se estuda e o que se planeia. Neste projecto, foram postos em prática quase todos os tópicos aprendidos no curso, desde a composição, síntese, gravação, mistura à...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Espectáculo multimédia, Especialização sonora, Gravação, Mistura, Composição
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Música - Variante de Música Eletrónica e Produção Musical

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-05-01T01:41:16Z com informação proveniente do Repositório

Relatório de Projecto individual II

Humans Trip: Peça multimédia

João Soares | 20150633

Orientador

Rui Dias

Escola Superior de Artes Aplicadas

Curso de Música - Variante de Música Electronica e Produção Musical

Setembro 2018

Agradecimentos

Quero, primeiramente, expressar o meu profundo agradecimento aos meus colegas e amigos que fizeram parte deste projecto: André Susano, Yannick Pinto, Ricardo Guerreiro, Cynthia Ablé, Ricardo Alves e Pedro Fernandes.

Em seguida, ao Paulo Sousa Costa e ao Paulo Sousa Pereira pela cedência do espaço e material para que a realização desta peça fosse possível.

E por fim, um especial agradecimento pelo apoio que me foi dado pelo meu orientador Rui Dias, a nível composicional e estrutural.

Palavras chave: Espectáculo Multimédia, Especialização Sonora, Gravação, Mistura, Composição.

Índice Geral

1. Introdução	5
2. Contexto Histórico e Referências	6
2.1 Primeiros registos de espacialização sonora	6
3. Fase de Criação do Projecto	7
4. Cada elementos e o seu papel	8
4.1 A História	8
4.2 O Ator	9
4.3 A Luz	9
4.4 O vídeo	9
4.5 O Som	9
5. Processo de Produção/Gravação	10
5.1 Instrumentos	10
5.1.1 Bateria	10
5.1.2 Guitarra	11
5.1.3 Baixo	11
5.1.4 Saxofone	12
5.1.5 Sintetizadores	13
6. Mistura e afinação da sala	14
6.1 Do DAW ao Palco	14
7. Abordagem de Mistura e Organização de Projecto	15
7.1 Plugins	16
7.2 Imagens do projecto	17
8. Programação e afinação de Luz	18
9. Video e a sua afinação	20
10. Cenografia, adereços e manobras de contra-regra	21
11. Conclusão	22
12 Bibliografia	23

1. Introdução

O Projeto Final foi realizado no âmbito do curso de Música Electrónica e Produção Musical, da Escola Superior de Artes Aplicadas, do Instituto Politécnico de Castelo Branco, com o objetivo de englobar várias áreas de modo a testar as minhas capacidades lidando com setores que nunca trabalhei e com isto, contar uma história.

Este projecto insere-se sobre os temas de espectáculo multimédia, música conceptual, composição, gravação e mistura.

Como motivação principal para este projecto tenho a junção de 4 áreas distintas, que se completam mutuamente. Estas são, a música e a sua espacialização, a luz, projeção de visuais e a expressão corporal através da representação e dança.

O mais desafiante neste projecto foi a criação do conteúdo de forma a unir estas áreas num só espectáculo. Lembro que, são áreas que eu não domino e isso foi um desafio, pois, sem a ajuda de profissionais de cada área, não teria sido possível.

Esta obra é acerca do conceito do ser humano, da evolução da vida de um homem e o percurso percorrido por ele, desde o feto até à morte.

Escolhi fazer desta obra o meu projecto de final de curso, uma vez que engloba muitas áreas e poderá abrir portas para o futuro, e como tive a oportunidade de poder estrear no Teatro Armando Cortez, consegui reunir todos os meios técnicos e profissionais necessários para a concretização do mesmo, e assim, pôr em prática o que aprendi no curso sobre composição, gravação, mistura e capacidade de me relacionar com campos audiovisuais e artes diferentes do meu domínio, para a criação de conteúdos.

2. Contexto Histórico e Referências

2.1 Primeiros registos de espacialização sonora

Os primeiros registos, da espacialização sonora apontam para o ano de 1951, com os compositores Pierre Schaeffer, Pierre Henry e outros compositores de música concreta. Pierre Schaeffer e Pierre Henry, introduzem o ‘pupitre d’espace’ desenvolvido por Jaques Poullin. Para o seu uso utilizaram cinco gravações em fita que eram difundidas pela sala. A configuração dos altifalantes na sala consistia em ter dois para a frente do público (um à esquerda e outro à direita), um a trás e outro suspenso no tecto a transmitir o som de cima para baixo. As faixas eram enviadas cada uma para a sua coluna e a quinta faixa tinha a particularidade de poder ser reproduzida dinamicamente para qualquer uma das colunas. O uso do ‘pupitre d’espace’ continuou até 1970 para o efeito de espacialização sonora na música concreta. Posteriormente Karlheinz Stockhausen’s, em 1956, adiciona uma coluna traseira ao formato do ‘pupitre d’espace’ criando uma imagem de som quadrafónica mais definida na sua obra *Gesang der Junglinge*.

Embora a criação do ‘pupitre d’espace’ tenha sido um desenvolvimento importante na história da música electrónica e dos sistemas multicanal, Le Corbusier, após ter sido abordado pela empresa Phillips Electronics, em 1956, com o apoio de Iannis Xenakis (compositor de música concreta) construíram o projectaram o Pavilhão Philips que acolheu a feira de 1958 em Bruxelas. A empresa instalou uma matriz de 425 altifalantes ao redor do edifício e contratou o compositor Edgard Varese para compor uma obra para aquele efeito que, mais tarde, se intitulou ‘Poeme Electronique’.

Este trabalho de Le Corbusier, Xenakis e Varese teve um enorme impacto na forma como os compositores de música electrónica pensam sobre o espaço em que a mesma é apresentada e o impacto que o espaço tem na percepção da obra por parte dos ouvintes.



Figura 0: Pupitre d’espace



Figura 1: Pavilhão Philips

3. Fase de Criação do Projecto

Inicialmente, idealizei elaborar uma peça que englobasse a vertente de som em multicanal e luz síncrona.

Criei a história da peça, que se fundamenta na evolução e envelhecimento do homem, assim como, as fases da sua vida.

A música começou a surgir em torno dessa ideia e conceito.

Nesta fase composicional, a abordagem foi “frequencial” e não tonal. Toda a síntese e manipulação sonora foi baseada em ambientes sonoros e eu fui tentando recriá-los numa forma não matemática, não pensando em notas.

Para a criação dos sons foram usados conceitos de psicoacústica e em todo o momento fui-me colocando no lugar do ouvinte e com isso, rapidamente me apercebi que apenas com som e luz o público não iria perceber a história que eu lhes queria transmitir, desta forma, adicionei os visuais e a personagem. Contudo, surge um grande problema, que é o protagonismo, pois, com tantos elementos visuais, as pessoas intuitivamente vão valorizar mais o que estão a observar do que o que estão a ouvir e podem acabar por desprezar a parte do ambiente sonoro criado. Como a minha prioridade neste projecto é o som não pude deixar isso acontecer, por isso, tive de ser muito selectivo nos conteúdos a mostrar e nos movimentos do próprio ator.

O meu papel, também passa por encenar tudo e fazer com que as diversas áreas culminem e contêm todas, em harmonia, a história que quero transmitir.

4. Cada elemento e o seu papel

4.1 A História

O feto. Um ser limpo e ignorante, que vem ao mundo. O ambiente é sereno, minimal com alguns pontos chave, com uma projecção do feto num placo escuro, um som grave muito baixo que vai crescendo e ganhando harmónicos juntamente com um bater do coração que representa toda a fase de chegada do bebé ao mundo.

A aprendizagem do bebé. Um ambiente com muitos pormenores espalhados pelo público, representando a quantidade de informação a adquirir pelo personagem. O ator, em toda a peça, representa o papel do sujeito que, nesta altura, ainda é uma criança. A luz e vídeo criam ambientes minimais que vão interligar com a fase de crescimento da criança, quando surge, de repente, o som de instrumentos de multi percussão.

Chegámos à fase da juventude. Todo o ambiente remete para uma mistura entre festividades e estranheza que caminha em rumo à fase adulta.

Reparamos que entramos na fase adulta quando ouvimos a guitarra fundida com os sintetizadores a dar acordes calmos e profundos. Este ambiente sonoro e visual remete para a fase da vida em que paramos para refletir nas coisas.

O saxofone representa a fase adulta. Podemos perceber pela música e pelo ambiente que é a etapa em que paramos, sentamos e observamos os sabores da vida. Contudo, a obra avança e o som do saxofone, que passa a representar o sujeito em causa, começa a mudar, mudança esta que significa o envelhecimento. Desafina e descontrola-se. Falha as notas da melodia, representando o alzheimer. Como consequência, o sujeito (saxofone) avança para um tema mais marcado, diferente, como se tivesse a tentar afirmar que esta tudo bem. A bateria muda o ritmo passando a mensagem de que o tempo está a correr. Toda esta narrativa é representada, também, através do ator. Nos visuais temos, desde a entrada da guitarra à projecção no chão do palco de um piso de madeira que vai envelhecendo em simpatia com o sujeito. A doença do homem chega a um ponto que não é controlada, e é representado pelo saxofone em free jazz que remete para a loucura do velho. Do fundo, vem um ruído muito ténue que aos poucos vai crescendo e vai encobrindo toda a música, este simboliza a morte e quando o ruído desaparece o ator encontra-se deitado no chão. O saxofone faz uma variação sozinho como sinónimo de um último suspiro.

A peça toda respira e ouve-se o barulho de fundo do medidor do ritmo cardíaco do hospital, também representado através dos visuais.

Por fim, o sujeito morre, e o pi continuo que fica tem uma particularidade, um som diferente dos anteriores e mais arranhado e agreste como símbolo de que, não se sabe o que vem depois da morte.

4.2 O Ator

O personagem é representado pelo André Susano.

Para desviar a atenção do público, optei por vestir o personagem com um fato de licra preta da cabeça aos pés, tornando-o sem género e intemporal. Ao longo da peça, o mesmo desempenha o papel de criança, jovem, adulto e idoso sem precisar de fazer mudanças de guarda roupa, o que o torna um elemento sempre presente na narrativa da história. Não fala, movimentando-se apenas no palco e expressando-se através do corpo. Em certos momentos chave ele interage de forma muito expressiva com os visuais. Ao longo da peça, o seu papel passa por ser o mais convincente possível, com o mínimo de recursos.

4.3 A Luz

Realizado pelo profissional Ricardo Guerreiro, que dedicou o seu talento criativo na criação de todo o desenho de luz para esta peça. Em conjunto comigo, avaliámos as melhores possibilidades de implantação da mesma e sincronização com a música.

O papel da luz na obra é dar ênfase ao som. O objectivo foi a criação de cenários de luz, não só no palco, mas também à volta do público, assim como, o próprio som. A luz está durante toda a peça em contacto com o movimento da especialização sonora para chamar a atenção do público de possíveis pormenores que lhes possam passar sonoramente despercebidos.

4.4 O vídeo

A projecção do vídeo é maioritariamente realizada no chão do palco. Permite a facilidade na interacção com o ator. Não sendo o elemento principal, foi preferível fazer do chão a tela do que a comum tela de cinema, que iria tirar a atenção aos ouvintes. A funcionalidade do vídeo é criar ambientes que correspondem à narrativa reforçando a mesma e dando apoio ao ator, complementando o cenário criado pela luz. A criação dos conteúdos é da autoria de Ricardo Guerreiro em conjunto comigo. Para a implantação dos mesmos, contei com a ajuda do profissional Yannick Pinto.

4.5 O Som

O som é a base de todo o projecto, nele tentei exprimir a narrativa da melhor forma. Como referi anteriormente, a abordagem que quis transmitir para este projecto foi frequencial, tímbrico, pois, só assim foi possível recriar os ambientes imaginados na minha cabeça para cada fase da obra. Foi uma peça composta para multicanal, porém, com uma versão stereo, uma vez que, nem sempre tive a possibilidade de a trabalhar no ambiente multicanal, por isso, optei por fazer uma peça híbrida e esta metodologia nota-se na obra.

5. Processo de Produção/Gravação

5.1 Instrumentos

Esta é uma obra com muitos instrumentos diferentes e distintos.

Desde sintetizadores de síntese aditiva, fm, wavetables, subtrativa, ao uso de processamento de samples pré gravados, e modulação física, estes destinam-se à criação de ambientes sonoros. Por vezes, são aperfeiçoados através de efeitos para os diluir uns com os outros ou então, para emular efeitos psicoacústicos. Utilizei samples de batimento cardíaco e de elementos reais que aparecem ao longo da peça.

5.1.1 Bateria

Provém de um banco de sons chamado AbbeyRoad Vintage Drummer.

Esta biblioteca foi escolhida por ter uma qualidade excelente e pelo facto do som de cada caixa bombo enquadrar-se perfeitamente com a parte em que entra na obra. Introduce-se na parte da narrativa, onde o sujeito chega à idade adulta e o som da bateria, como remete para o som antigo ajuda a complementar a mesma. No entanto, esta também faz uso de vários recursos de produção como equalização e equalização paralela juntamente com compressão e jogos de microfones. Em termos de midi, cada parte da bateria, ou seja, o bombo a caixa os pratos de choque, etc, foram escritos em faixas diferentes para poder trabalhar ao máximo cada um de forma individual para, posteriormente, num grupo, serem tratados como um só. Em resumo, apesar de ser midi, a abordagem de trabalho foi idêntica à abordagem de gravação.



Figura 2: Abbey Road vintage drums



Figura 3: Abbey Road vintage drums mixer

5.1.2 Guitarra

Gravada pelo Ricardo Alves com um Shure SM 57 e um microfone de condensador membrana pequena num amplificador Fender Twin Reverb 65, amplificador este, de excelência, muito limpo e com um tom válvulado, foi gravado com o seu reverb natural e vibrato. A guitarra é uma Epiphone Les Paul Standard Plustop HB cujo timbre preenchia todos os requisitos pretendidos. Posteriormente, esta foi samplada para criar efeitos sonoros que decorrem ao longo da peça. Esta faz uso de equalização correção de fase e de alguns efeitos como spread.



Figura 4: Fender Twin Reverb 65



Figura 5: Epiphone Les Paul Standard Plustop HB

5.1.3 Baixo

O baixo é, também, de um banco de sons chamado Scarbee Pre-Bass. Porém, passa por emulação de amplificação e equalização. Entra apenas em algumas partes da obra como, por exemplo, na fase adulta da peça.



Figura 6: Kontakt Scarbee Pre-Bass

5.1.4 Saxofone

Gravado por Pedro Fernandes, com um saxofone tenor Sax Selmer serie 3, com um Shure SM 57 e um microfone de condensador membrana pequena mais afastado para apanhar a modulação sonora da sala.

De seguida, foi feito o alinhamento das fases com o inPhase da waves e levou processamento do tipo, equalização compressão e efeitos em paralelo como reverb e delay. O uso de diferentes boquilhas foi aplicado, pois, assim consegui alcançar diferentes timbres dentro do próprio instrumento o que ajuda a contar a história. As boquilhas utilizadas foram a convencional boquilha e a boquilha berg larsen de metal. As palhetas rico select jazz 3m foram a escolha do saxofonista devido ao controlo que estas lhe dão na questão da desafinação tímbrica progressiva ouvida no envelhecimento do sujeito.



Figura 7: Sax Selmer serie 3, Pedro Fernandes

5.1.5 Sintetizadores

Para o ambiente sonoro durante toda a peça, utilizei diversos sintetizadores, tanto analógicos como digitais.



Figura 8: Modular V3 da Arturia Sintetizador VST que emula os Sintetizadores modulares da Moog.



Figura 9: Retro Synth Sintetizador nativo do Logic que emula os clássicos sintetizadores dos anos 80 e 90.



Figura 10: Sculpture Sintetizador nativo do logic que funciona através de modulação física.



Figura 11: Alchemy é um sintetizador nativo do logic de manipulação de samples.



Figura 12: Doepfer modular.



Figura 13: Imini emulação da Arturia do clássico MiniMoog 1971.

6. Mistura e afinação da sala

O sistema de som utilizado no teatro Armando Cortez para a performance desta obra é composto pelo PA principal, um Bose 802, na parte de traz do público, temos um PA RTF composto por dois topos e dois subs. À volta do público temos, 4 colunas Alto TX, sendo duas de 15 polegadas e as outras duas de 12 polegadas. Para distribuir o sinal ao centro da plateia encontra-se, um Behringer X32 producer. O sinal provém do computador movido do projecto, preparado para esta configuração no DAW Logic Pro X.

Para esta apresentação, foi feito um mix específico no local onde foi realizada a distribuição do som para este sistema surround de 8.4. A plateia foi reduzida, para que todos os espectadores pudessem estar nas melhores posições possíveis para assistir à peça, tanto a nível sonoro como a nível visual.

6.1 Do DAW ao Palco

Previamente, são criados 8 auxiliares onde cada um é associado a uma coluna independente. São feitas as automações e as adaptações necessárias em relação ao projecto de multicanal para esta sala. O Logic Pro X é conectado a X32. Na mesa são criadas 8 matrizes com um equalizador gráfico em cada uma das vias. É feito o routing interno e de seguida, cada coluna é calibrada separadamente. Para isso, faço uso do equalizador gráfico para eliminar as frequências que estão a mais, pois, o Teatro não foi preparado acusticamente para ter colunas na plateia. Depois de cada coluna ser calibrada individualmente, são todas equilibradas umas com as outras e é necessário garantir que na parte aberta ao público não é perceptível qualquer tipo de delay e que o som se encontra com a melhor qualidade possível. Depois, são passadas duas vias com um stereo da peça para dentro do palco para que o ator se sinta confortável e em contacto com a peça. O processamento dos 4 subwoofer são feitos internamente através de crossover digitais dos próprios.



Figura 14 Mesa de som



Figura 15: Sala

7. Abordagem de Mistura e Organização de Projecto

Tanto na fase composicional, como na fase de gravação e mistura, o DAW utilizado foi o Logic Pro X. No fim da parte composicional, foram convertidas todas as mensagens para faixas de áudio para que se possa dar início à fase de mistura.

Na mistura, primeiramente, organizei o projecto por instrumentos e comecei a tratá-los individualmente. A abordagem foi feita com a intenção de ter o melhor som possível de cada instrumento, tal como a melhor coesão entre eles. Esta poderá ser a maior dificuldade que encontrei a nível de som, pois, a variedade timbira é tão grande que, por vezes, tornou-se difícil a coesão entre os diferentes elementos. Para isso, fiz uso de várias técnicas de equalização e processamentos para modificar o timbre de alguns elementos para que pudessem ser apresentados de forma limpa. Como exemplo, podemos pegar nas multipercussões, estas entram a demarcar a parte da juventude do sujeito. O timbre destas é completamente diferente do que o público estava a ouvir anteriormente, por isso, cheguei à conclusão que o tinha que antecipar. Para isso, fazendo uso de reverb e equalização afastei o som e tornei-o mais abafado para se juntar como uma resposta a um movimento grave presente no ambiente anterior e assim prepara o ouvido do espectador para a entrada das multipercussões. Esta abordagem volta a surgir na preparação da fase adulta com a entrada da guitarra. É majestosa, com um som amplo e grandioso. Como referência deste som disponho das guitarras dos Pink Floyd. No entanto, este também destoa com o crescendo de todo o ambiente sonoro anterior e para a sua resolução, inclui o mesmo som da guitarra mas em reverse e com um pouco de modulação no meio do crescendo de todos os sintetizadores, fazendo com que o ouvido do espectador se torne familiar com timbre da guitarra.

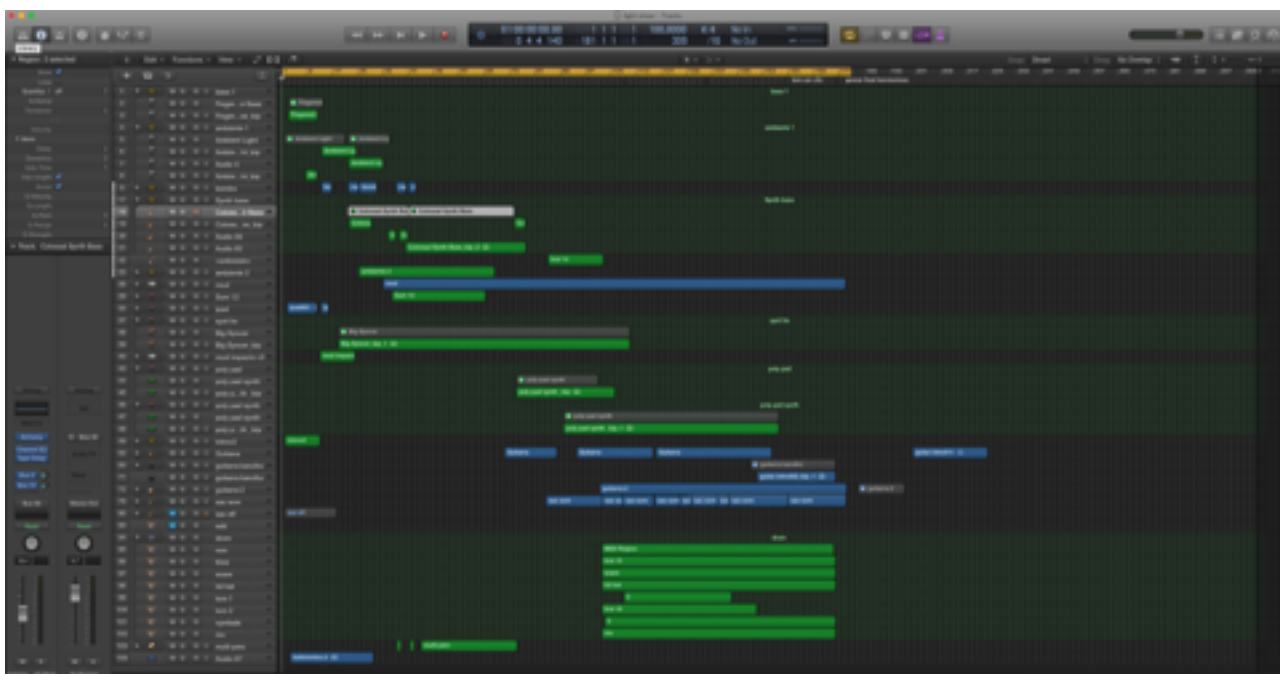


Figura 16: DAW

7.1 Plugins

O meu plugin principal é o SSL E-Channel, que emula as mesas 4000-series, escolhi este plugin para ser o meu channel strip, porque tem um som incrível e o equalizar dispõe de um timbre bastante interessante e tem um compressor, gate e expansor que, por vezes, são bastante úteis. Outro compressor que considero importante na minha mistura é o V-comp da Waves, este emula o vintage 2254 hardware compressor e é um compressor super responsivo com um timbre único. Utilizei-o para comprimir as guitarras distorcidas e desfasadas que criam o ruído final. Também foi utilizado para chegar ao som de caixa que pretendia.

Outro compressor que fez muita diferença na mistura do bombo foi, compressão paralela com o CLA-3A emulação que oferece toda a clareza e distorção harmónica nos graves. Igualmente, neste auxiliar de compressão paralela para o bombo usei o conhecido api 550A equalizer para dar o famoso som das api. Em quase todas as faixas usei um equalizador nativo do logic para corrigir alguns aspectos e para encaixar cada elemento no seu lugar da mistura. Recorri a ele por ser limpo, preciso, claro, ou seja, com pouca coloração timbira e por ser muito leve, para além de estar otimizado para ter a melhor performance com este DAW. Para algum processamento de sintetizadores utilizei também, o Chris lord-Alge da Waves que é um plugin bastante completo com várias funcionalidades de eq, distorção, reverb, delay, e efeitos de pitch o que permite rapidamente aperfeiçoar o som, pois, tem bastante ferramentas num só plugin.

Como reverb principal dou uso ao H-reverb da Waves que é um reverb FIR (com resposta de impulsos finita) que permite controlar cada impulso e por isso torna muitos mais fácil a adaptação do reverb à mistura. Porém, em casos de necessidade de menor processamento utilizei o SilverVerb nativo do DAW que, aplicando equalização liner, conseguimos chegar a resultados sonoros muito interessantes. Em paralelo, para o Saxofone o uso do H-delay é um clássico dos plugins, tem um timbre analógico que me agrada e é um delay “quente” que facilmente se enquadra com o contexto da música e não possui um soar destoante como a maioria dos delays comuns.

Para o alinhamento da phase de micros usei o InPhase que é uma ferramenta leve e que facilita o alinhamento da mesma. No Baixo, apliquei o SSL E-Chanel e o emulador de amplificadores nativo do logic, e em paralelo o Chris lord-Alge para lhe atribuir sub grave e um timbre diferente nos agudos. Com o onknob driver acrescentei um pouco de distinção harmónica enriquecendo o som do mesmo. Para analisar constantemente o que estava a acontecer dou uso ao SPAN onde consigo analisar a Average do toda a música.

Numa fase posterior, passei todo o projecto para outro projecto novo onde em cima de cada faixa aplico análises mais do tipo de masterização, faço uso de Compressão Multibanda com o C6 da Waves e do Vitamin que é um enriquecedor harmónico multibanda que mistura harmónicos criados especialmente para cada banda frequência da faixa seleccionada. Este processamento foi aplicado em fixas como a bateria, baixo e saxofone.

7.2 Imagens do projecto



Figura 17: EQ dos do saxofone



Figura 18: EQ do saxofone



Figura 19: Delay e compressão em paralelo para o saxofone



Figura 20: Reverb em paralelo para o saxofone

8. Programação e afinação de Luz

Toda a programação de luz foi pensada a rigor para criar ambientes que, de certa forma, justificassem a história e a narrativa da peça.

Ao redor da plateia, foram colocados pares led que dão cor à sala. Estes por sua vez, também fazem marcações que correspondem com a movimentação sonora na miragem da peça.

Na boca de cena encontram-se dois Moving Heads Spot que servem para fazer apontamentos para a plateia com efeitos e cruzamentos em marcações da música. Com o mesmo efeito, juntam-se mais duas máquinas da mesma categoria na direita e na esquerda de cena e outras duas por de baixo da estrutura metálica. Para complementar o desenho de luz em cima da plateia temos, suspensos, dois Moving Heads Beam e outros dois na segunda vara de eliminação do palco.

No fundo do palco temos uma estrutura metálica composta por truss de três metros em forma de pirâmide. A sua função é suspender 4 Barras Led que dão cor ao palco e no seu cimo está suspenso um Strobe que tem como função realizar os apontamentos e enaltecer a parte de loucura do sujeito na história.

No chão temos iluminação convencional do tipo PC dois para contras e um para frente. Também no palco, temos 4 Leds dois na esquerda de cena e outros dois na direita de cena. Ao centro, uma máquina de fumo do tipo Hazer cujo efeito é provocar uma névoa em todo o teatro para ser possível ver os rasgos da luz através do fumo. A nível de organização da programação de luz, o DMX foi dividido em quatro universos, um para a esquerda de cena e plateia, outro para direita de cena e plateia, outro para a estrutura metálica e por fim outro para a luz convencional e luz de sala. Para fazer as ligações, as máquinas pertencentes a cada universo são ligadas umas às outras, da mesa até à última máquina. Consoante a necessidade de canais de DMX de cada máquina, são escolhidas as personalidades delas na mesa e depois dados os canais que cada uma ocupa na linha. À posteriori, estes têm de ser ingressados nelas para as mesmas saberem em que canal é que irão pertencer. Por exemplo no caso dos Moving Heads, cada canal envia informação como Pan, Tilt, rotação e posição de cada um dos globos e por aí em diante. Ou seja, cada canal DMX envia uma funcionalidade da máquina, isto é, quanto mais possibilidades a máquina tiver mais canais DMX vai ocupar.

A mesa de luz utilizada foi uma Hog 4 e nesta são programados cada movimento e cada cor dada a cada máquina e gravado em cue e depois foi feito um timecode para todos os movimentos serem síncronos com o som de forma automática.



Figura 21: Imagens do desenho de Luz

9. Video e a sua afinação

Assim como referido , a criação dos conteúdos é da autoria de Ricardo Guerreiro em conjunto comigo e a implantação dos mesmo de Yannick Pinto.

Os conteúdos foram criados em Adobe Premiere Pro e a afinação e lançamento do mesmo em QLab. No início da peça, no palco encontra-se uma tela suspensa onde é projectada a ecografia que dá início á peça, na segunda parte da peça temos a projecção no solo do palco que delimita a área cénica. No final da peça a tela volta a sua posição inicial e ai é projectada a parte final do video.

Para estas duas projecções serem feitas apenas com um só projector, este estava suspenso na ultima fila da plateia para ter abertura suficiente para fazer as mascaras de projecção. Posteriormente o video foi dividido em três partes, tela inicial, chão e tela final e depois feito os devidos ajustes para cada um deles, a nível de posição, cor e foco.



Figura 22: Imagens do palco

10. Cenografia, adereços e manobras de contra-regra

A peça começa com uma tela branca suspensa e um palco simples, com tudo que é maquinaria escondido por uma cortina americana que divide o palco a meio.

Este cenário representa a tela em branco o início de tudo, o vazio. Como a tela com que o pintor se depara quando se senta para fazer a sua arte.

Na mutação de cena, temos 2 maquinistas um num palco escondido por trás de uma perna a abrir a cortina americana que esconde todo o cenário de luz que se encontra de trás dela e outro que está na varanda e eleva a tela branca. Estas mutações tem de ser feitas em 6 segundos que é o tempo que o palco se encontra em blackout.

A próxima mutação é feita pelo próprio ator que vai buscar uma poltrona e uma mesa de apoio, onde se encontra uma garrafa, um copo, um cinzeiro, um charuto e um zippo. A última mutação de cena é feita pelo maquinista que se encontra na varanda e esta consiste em colocar a tela que anteriormente tinha sido recolhida, novamente, na sua posição inicial.

Esta última mutação reforça a história dizendo duas coisas. Em primeiro lugar, que depois da morte o mundo continua e a tela branca representa isso, como quem diz “venha a próxima história para contar”. O segundo sentido desta cena é a pergunta que fica no ar e ninguém sabe responder, que é, o que vem a seguir a morte? Esta pergunta também é feita pelo som através da mudança de timbre do pi no final.

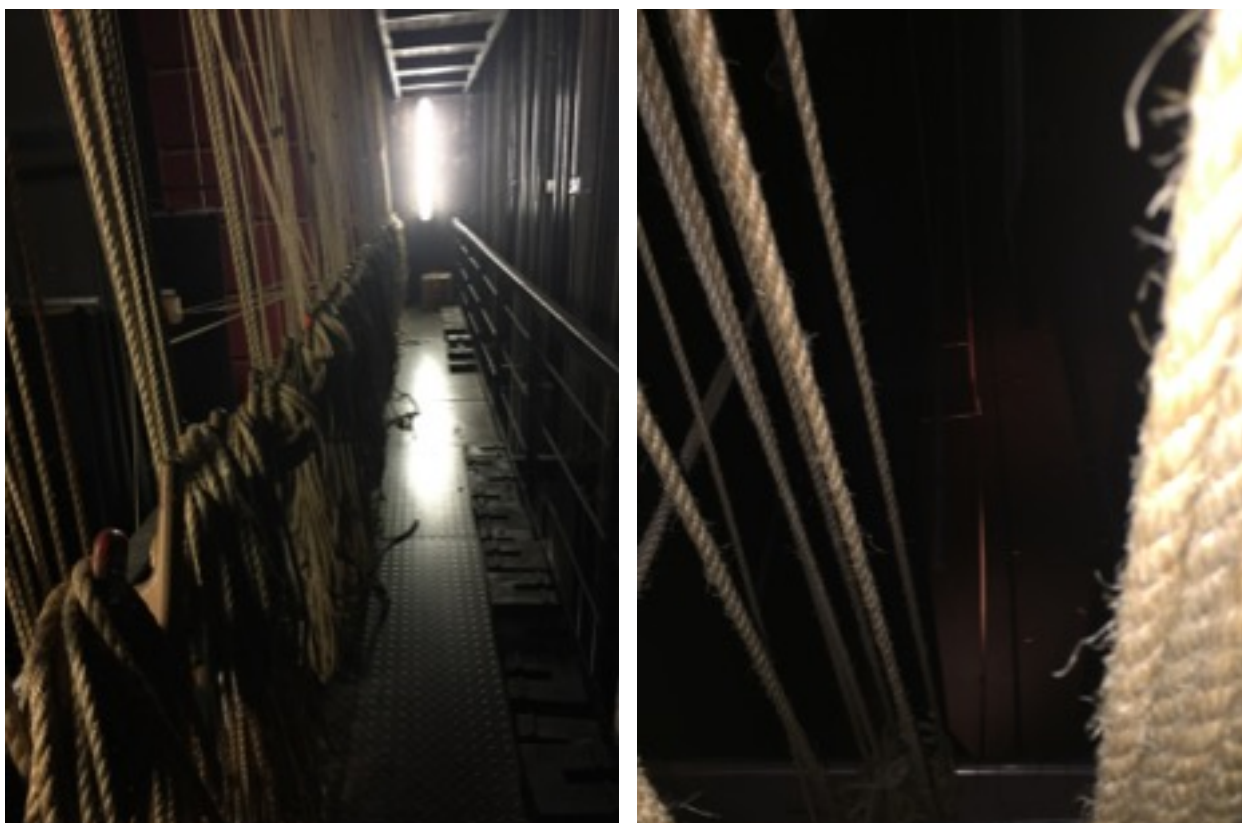


Figura 23: Varanda do Teatro, onde se fazem as manobras de maquinaria

11. Conclusão

Com este projecto atingi os desafios a que me propus e consegui pôr em prática a ideia e o conceito pretendido desde o início, o de transmitir ao público uma experiência conceptual onde se unem diversas áreas de expressão artística.

Este foi também uma mais valia para o meu percurso académico e profissional, uma ponte entre o que se estuda e o que se planeia.

Neste projecto, foram postos em prática quase todos os tópicos aprendidos no curso, desde a composição, síntese, gravação, mistura à consideração acústica de salas e à consolidação e capacidade de trabalho com áreas distintas. E por fim à encenação de todo o projecto.

Para além de todas as dificuldades ultrapassadas e de toda a aprendizagem que delas provém, esta obra enriqueceu-me como compositor e abriu portas para a possível criação de novos espectáculos deste formato. Formato que, infelizmente, ainda não é muito explorado e a meu ver, tem muito potencial.

Após ter recebido diversas opiniões e comentários sobre a peça, deparei-me com o facto de que, alguns elementos e metáforas que tentei transmitir no espectáculo e que considerava como pontos chave, não foram perceptíveis ao público, isto porque, é demasiada informação em simultâneo para que o espectador, em geral, consiga captar na sua totalidade.

Outro facto interessante nesta obra e neste formato de espectáculo é que, cada pessoa interpreta de forma diferente o que ouve e observa. Fiquei bastante impressionado com alguns elementos que usei para um certo efeito e que acabaram por ser justificados pelo espectador de forma diferente.



Figura 24: Tela Branca

12 Bibliografia

Sound Reinforcement Handbook escrito para Yamaha por Gary Davis e Ralph Jones

A History of the Development os Multichannel Speaker Array for the Presentation and Diffusion Acoustic Music, Jonathan Fielder

The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering, and Production, David Gibson

Mixing Secrets for the Small Studio, Mike Senior